



en: Dificultad de supervivencia 3Ψ - Psicólogico, Clúster VI, Niveles 1000+, y 6 más

Nivel 5001, "No te rindas"

  INICIA SESIÓN PARA EDITAR 

Dificultad de Supervivencia

Clase 3Ψ - Psicólogico

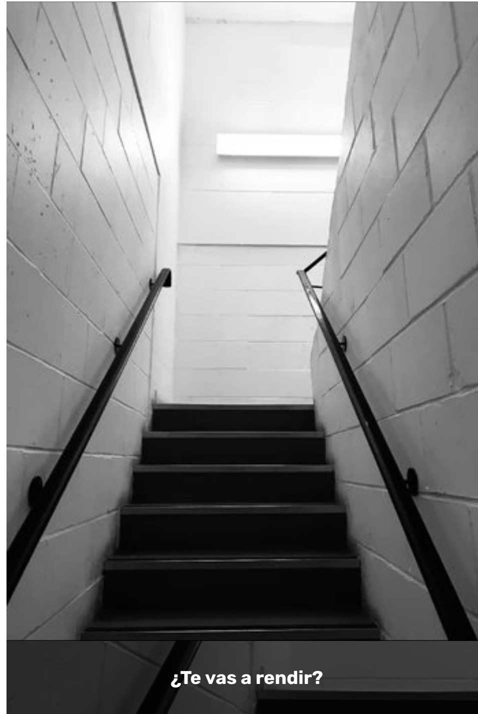



- **Inseguro**
- **No asegurado**
- **Peligro mental moderado**

El nivel 5001 es el 5002° nivel de los backrooms, y el segundo del Clúster VI

Sumario [ocultar]

Descripción


¿Te vas a rendir?

La apariencia del **Nivel 5001** es muy simple,consistiendo en escaleras en color a escala de grises de un edificio normal con pasamanos, pero los efectos que tiene el nivel pueden ser devastadores. Las paredes están hechas de ladrillos blancos y las escaleras son negras, junto con los pasamanos. También estás completamente aislado dentro del **Nivel 5001**, aunque puedes notar como te están observando mientras subes las escaleras, sin que esto mismo ocurra El nivel también es inquietantemente silencioso, y los únicos ruidos en el nivel son los que haces. La clave para sobrevivir a este nivel es no rendirse demasiado pronto.
La paciencia es clave aquí. Te sentirás extremadamente cansado y cansado tan pronto como ingreses a este nivel. Una vez que decidas rindas, el riesgo mental del nivel se volverá más peligroso. Comenzarás a alucinar con figuras extrañas que suben y bajan la escalera, voces que hablan en idiomas desconocidos, entre otras cosas. A partir de aquí, tu cordura comenzará a agotarse y las alucinaciones se volverán aún más comunes y extrañas, hasta que finalmente te vuelvas loco. Ésto puede conducirte al Nivel -22 A medida que avancen más y más en la escalera, el nivel se vuelve más oscuro. Solo una vez que no puedas ver nada, puedes rendirte sin correr riesgos mentales. Luego, te encontraras en un nivel aleatorio de Clase 0, y los efectos que el **Nivel 5001** tuvo en ti desaparecerán por completa. Si hiciera lo contrario e intentara seguir bajando, el nivel se volvería extremadamente brillante después de un tiempo. Esto puede llevarte a The Whiteout

Entidades

El Nivel 5001 no alberga ninguna entidad, pero no se descarta apariciones de entidades sin confirmar

Colonias y puestos de avanzada

Debido a la propiedad de aislamiento del **Nivel 5001**, no se pueden establecer colonias ni puestos avanzada aquí.

Entradas y salidas

Entradas

- Noclipear un ascensor en el Nivel !-! te llevará aquí
- En muchos niveles, encontrar unas escaleras pueden llevarte aquí

Salidas

- El método principal de salida es rendirte cuando no veas nada debido a la oscuridad, que te enviará a cualquier nivel de clase 0
- Si te rindes antes de que no puedas ver nada te bajará la cordura. Cuando tu cordura esté al mínimo te llevará a cualquier nivel glitcheado, pero con tendencia a llevarte al Nivel -22
- Noclipear una puerta bloqueada te enviará a Hiciste Trampa
- Noclipear cualquier cosa cuando no puedas ver nada te enviará al Vacío

Mostrar creditosOcultar créditos

CATEGORÍAS 